



Martin le Dauphin

MANUEL D'UTILISATION

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadapté à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech**® a donc spécialement conçu **V.Smile Motion**®, la console de jeu éducative qui fait bouger les enfants de 3 à 8 ans.*

***V.Smile Motion**® représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin une console de jeu spécialement dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos, intuitifs et auxquels il est facile de jouer grâce à la V.Mouv', manette sans fil à capteur de mouvements, qui rend le jeu accessible aux plus jeunes.*

*Toute une série de jeux et d'accessoires (Studio de dessin, Clavier TIP TAP, Tapis multisport) aussi amusants que variés permet l'acquisition de connaissances fondamentales et accompagne les enfants dans leurs apprentissages. Chaque cartouche de jeu propose une **Aventure éducative**, dans laquelle votre enfant joue à son rythme au sein d'une histoire passionnante, et des **Ateliers découvertes**, qui lui permettent d'exercer des compétences précises. Et avec le mode 2 joueurs, l'apprentissage devient plus convivial et le jeu encore plus amusant !*

***VTech**® propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console **V.Smile Motion**® dans lesquels les enfants pourront rencontrer de nouveaux personnages ou accompagner leurs héros préférés au cœur de l'action, le tout en mouvements ! De plus, les jeux des consoles **V.Smile**®, **V.Smile Pocket**® et **Cyber Pocket**™ sont compatibles avec la **V.Smile Motion**® pour encore plus de choix. Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **V.Smile Motion**® vous donnera entière satisfaction.*

L'équipe VTech

*Pour découvrir tous les jeux **V.Smile Motion**® et voir leur démo en avant-première, rendez-vous sur notre site Internet **www.vsmile.fr***



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le jeu **Martin le Dauphin** de **VTech**®. Félicitations !

Bienvenue au parc aquatique de Marino'défis ! Tiens-toi prêt à vivre une formidable aventure aquatique avec Martin le Dauphin et ses amis Tom et Alicia.

L'aventure contient 3 activités, où tu pourras défier ton adversaire dans des slaloms en wakeboard, des descentes de rivière en kayak et des courses de planches à voile !

Au cours de ces duels enflammés, tu apprendras les couleurs, le calcul, les lettres et les mots. Tu pourras également exercer ton sens de l'observation et ta capacité de mémorisation. Rejoins vite Martin, Tom et Alicia au parc aquatique de Marino'défis, et montre-leur qui est le champion des sports nautiques !



CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Martin le Dauphin** de **VTech**®
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

Avertissement : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.



1. POUR COMMENCER À JOUER...

- Connecter la console **V.Smile Motion**® à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Martin le Dauphin** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **Marche** de la console pour commencer à jouer.

Choisir un mode de jeu

Utilise le joystick pour choisir un mode de jeu. Appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix.

Aventure éducative : rejoins Martin, Tom et Alicia dans leurs aventures nautiques éducatives.

Ateliers découvertes : apprends en t'amusant dans les 3 ateliers de jeux dont chacun te permettra d'acquérir ou de revoir une compétence particulière.

Options : tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond.

V.Link : lorsqu'une **V.Link™** (vendue séparément) est connectée à la console, sélectionne cette icône pour transférer tes scores sur cet accessoire.

1.1. AVENTURE ÉDUCATIVE

Dans ce mode, découvre le parc Marino'défis et viens te confronter à Martin et ses amis à travers 3 activités nautiques différentes. Autant de défis et de challenges qui te permettront d'apprendre les couleurs, les chiffres, les lettres et les mots.



Si tu veux suivre l'ordre de l'histoire, choisis **Jouer l'aventure**. Tu devras alors terminer chaque activité pour accéder à la suivante. Pour jouer directement à tes jeux préférés, choisis **Parcours libre** et sélectionne le jeu de ton choix.

Jouer l'aventure

Si tu choisis **Jouer l'aventure**, choisis ensuite **Nouvelle partie** pour commencer une nouvelle partie ou **Continuer la partie** pour reprendre l'aventure là où tu l'avais quittée la dernière fois que tu as joué.



Dans le mode **Jouer l'aventure**, si c'est ta première partie ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie**, il te faudra choisir tes paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur). Si tu as sélectionné **Continuer la partie**, les paramètres seront les mêmes que ceux de la partie commencée.

Remarques :

- L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Afin que la console mémorise les paramètres du jeu, n'enlève pas les piles ou ne débranche pas l'adaptateur (si la console fonctionne sur adaptateur), et laisse la cartouche de jeu insérée lorsque tu l'éteins. Lorsque tu allumeras de nouveau la console, tu pourras continuer la partie que tu avais commencée. Si tu sélectionnes **Nouvelle partie**, tu peux à nouveau choisir le niveau de difficulté et le nombre de joueurs.

Parcours libre



Ce mode de jeu te permet d'accéder directement aux jeux de l'aventure que tu préfères, sans avoir à suivre l'ordre de l'histoire. Utilise le joystick pour sélectionner un jeu, et appuie sur **OK** pour valider ton choix.



Si tu veux changer les paramètres de jeu, déplace le joystick pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) et appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix. Par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur. Une fois ces paramètres définis, sélectionne l'icône **OK** en bas à droite de l'écran pour commencer à jouer.

Niveau de difficulté

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, oriente le joystick vers le haut et sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.

☆ **Niveau facile** : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.

☆☆ **Niveau difficile** : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 6-7 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode n'est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec les consoles **V.Smile Pocket**® et **Cyber Pocket**™.

Dans l'**Aventure éducative**, les 2 joueurs jouent en même temps et s'affrontent en duel. Le joueur qui obtient le meilleur score gagne.

Choix du personnage



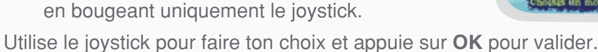
Les 3 personnages du jeu, Martin le Dauphin, Alicia et Tom, apparaissent à l'écran. Sélectionne le personnage avec lequel tu veux jouer en déplaçant le joystick à droite ou à gauche, et appuie sur **OK** pour valider ton choix.

Mode de contrôle



Tu peux choisir de jouer en mode Mouv' ou en mode Joystick :

- **Mode Mouv'** : tu contrôles les personnages en bougeant toute la manette.
- **Mode Joystick** : tu contrôles les personnages en bougeant uniquement le joystick.



Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur **OK** pour valider.

1.2. ATELIERS DÉCOUVERTES



Dans ce mode, teste ton sens de l'observation et ta mémoire dans les 3 activités découvertes en compagnie de Martin le Dauphin et de ses amis.

Utilise le joystick pour sélectionner un jeu et appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix.



Si tu veux changer les paramètres de jeu, déplace le joystick pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) et appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix. Par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur. Une fois ces paramètres définis, sélectionne l'icône **OK** en bas à droite de l'écran pour commencer à jouer.

Niveau de difficulté

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, déplace le joystick et appuie sur **OK** pour valider. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.

☆ **Niveau facile** : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.

☆☆ **Niveau difficile** : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 6-7 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode n'est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec les consoles **V.Smile Pocket**® et **Cyber Pocket**™.

Dans les **Ateliers découvertes**, les 2 joueurs jouent en même temps, de manière compétitive. Le joueur qui fait le meilleur score remporte la partie.

1.3. OPTIONS

Sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Musique désactivée** à l'aide du joystick, et appuie sur **OK** pour valider.



1.4. V.LINK

Lorsque tu branches une **V.Link**™ (vendue séparément) à la console, une icône **V.Link** apparaît dans le menu principal. Sélectionne cette icône pour transférer tes scores sur cet accessoire. Tu peux ensuite connecter la **V.Link**™ à un ordinateur pour te rendre sur le site Internet www.fr.vsmilelink.com afin de comparer tes scores et débloquer des mini-jeux bonus en ligne grâce aux pièces d'or que tu as gagnées.

Comment gagner des pièces d'or :

Première pièce d'or	Termine l'un des jeux de l'**Aventure éducative**
Deuxième pièce d'or	Obtiens un score total de 100 points dans les jeux de l'**Aventure éducative**
Troisième pièce d'or	Obtiens un score total de 180 points dans les jeux de l'**Aventure éducative**
Quatrième pièce d'or	Obtiens un score total de 200 points dans les jeux de l'**Aventure éducative**



2. FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE

Appuie sur le bouton **AIDE**, situé sur la manette, pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Bouton QUITTER 

Appuie sur le bouton **QUITTER** de la manette pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis pour quitter la partie, ou pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton **OK**. La touche **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne lorsque tu veux reprendre la partie).

Bouton ABC 

Le bouton **ABC**, situé sur la manette, te permet d'accéder directement aux **Ateliers découvertes**. Si tu appuies sur ce bouton en cours de partie, tu devras confirmer ton choix en appuyant sur **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu des **Ateliers découvertes**, choisis . Pour continuer la partie, choisis .



3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Aventure éducative

Slalom en wakeboard	Les couleurs, la logique
Descente en kayak	L'orthographe, le vocabulaire
Duel de planches à voile	Les suites de chiffres, le calcul

Ateliers découvertes

La danse de Martin	Le sens de l'observation
Les accessoires de plage	La mémorisation visuelle
Concours de plongeon	Le sens de l'observation, les couleurs

3.2. TUTORIEL

Au début de chaque jeu de l'**Aventure éducative**, un écran présente les paramètres et les commandes de jeu.



3.3. BARRE D'ÉTAT

Dans certains jeux, une barre d'état apparaît à l'écran pour t'indiquer ton statut, ton score, la question à laquelle tu dois répondre et les obstacles à éviter.

- Question : question à laquelle il faut répondre.
- Obstacle : type d'obstacle à éviter au cours du jeu.
- Score : points gagnés durant la partie.
- Statut : position au sein du jeu.



3.4. DESCRIPTION DES JEUX

Aventure éducative

1. Slalom en wakeboard



Si on commençait par une course de slalom en wakeboard ? Dirige ton personnage pour le faire passer entre les drapeaux qui ont la couleur indiquée en haut à gauche de l'écran, tout en évitant les nombreux obstacles. Tu peux faire sauter ton personnage à l'aide des tremplins pour gagner des points supplémentaires. Le joueur qui passe la ligne d'arrivée avec le plus de points a gagné.

Objectif pédagogique : découvrir les couleurs.

★ **Niveau facile** : passer entre les drapeaux d'une seule couleur.

★★ **Niveau difficile** : passer entre les drapeaux en suivant une liste de 3 couleurs différentes.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer le personnage	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche
Sauter	Appuyer sur le bouton **OK**	Appuyer sur le bouton **OK**

2. Descente en kayak



Maintenant, descends la rivière à bord de ton kayak ! En chemin, attrape les bouées dont les lettres permettent de compléter le mot inscrit en haut de l'écran. Sois plus rapide que ton adversaire ! Et n'oublie pas d'éviter les obstacles sur ton parcours (rochers, tourbillons, etc.).

Objectif pédagogique : enrichir son vocabulaire, améliorer son orthographe.

★ **Niveau facile** : des mots simples, écrits en majuscules.

★★ **Niveau difficile** : des mots plus complexes, écrits en minuscules.

Commandes :

	Mode Mouv’	Mode Joystick
Diriger le kayak	Incliner la V.Mouv’ vers la droite, vers la gauche, vers l’avant ou vers l’arrière	Déplacer le joystick vers la droite, vers la gauche, vers le haut ou vers le bas

3. Duel de planches à voile

Le vent souffle, il est l’heure d’aller défier les vagues sur ta planche à voile ! Déplace-toi sur les bouées dont le nombre permet de compléter la suite logique ou l’opération. À chaque bonne réponse, tu accéléreras pendant plusieurs mètres. Le joueur qui passe la ligne d’arrivée le premier a gagné !



Objectif pédagogique : découvrir les suites logiques, les additions et les soustractions.



★ **Niveau facile** : compléter des suites logiques de nombres.

★★ **Niveau difficile** : résoudre des opérations simples (additions ou soustractions).

Commandes :

	Mode Mouv’	Mode Joystick
Déplacer la planche à voile	Incliner la V.Mouv’ vers la droite, vers la gauche, vers l’avant ou vers l’arrière	Déplacer le joystick vers la droite, vers la gauche, vers le haut ou vers le bas
Sauter	Appuyer sur le bouton **OK**	Appuyer sur le bouton **OK**

Ateliers découvertes



1. La danse de Martin

Si on faisait un peu de natation synchronisée ? Regarde les 3 dauphins qui apparaissent à l’écran, et trouve celui qui est différent des autres.

Objectif pédagogique : développer son sens de l’observation.

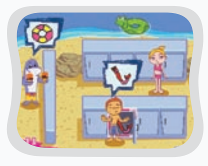
★ **Niveau facile** : différence simple à trouver.

★★ **Niveau difficile** : différence plus difficile à trouver.

Commandes :

	Mode Mouv’	Mode Joystick
Choisir un dauphin	Incliner la V.Mouv’ vers la droite ou vers la gauche	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche
Valider son choix	Appuyer sur le bouton **OK**	Appuyer sur le bouton **OK**

2. Les accessoires de plage



Un certain nombre d’accessoires de plage apparaissent à l’intérieur de casiers de plage ouverts. Essaie de mémoriser la position de chaque accessoire. Puis, les portes des casiers se refermeront, et Martin te demandera de retrouver les accessoires de plage un par un.

Objectif pédagogique : développer sa mémoire visuelle.

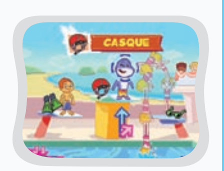
⭐ **Niveau facile** : peu d’accessoires à retrouver.

⭐⭐ **Niveau difficile** : davantage d’accessoires à retrouver.

Commandes :

	Mode Mouv’	Mode Joystick
Déplacer le personnage	Incliner la V.Mouv’ vers la droite, vers la gauche, vers l’avant ou vers l’arrière	Déplacer le joystick vers la droite, vers la gauche, vers le haut ou vers le bas
Valider son choix	Appuyer sur le bouton **OK**	Appuyer sur le bouton **OK**

3. Concours de plongeon



Les 3 amis se tiennent chacun sur un plongeoir, prêts à plonger dans la piscine. Un accessoire de plage est posé à côté de chacun d’eux. Écoute la question posée, puis trouve quel personnage possède l’accessoire de plage correspondant. Si tu réponds correctement, le personnage effectuera un superbe plongeon dans la piscine ! Si tu choisis un mauvais personnage, il sautera dans l’eau très maladroitement !

Objectif pédagogique : développer son sens de l'observation, savoir reconnaître les couleurs.

⭐ **Niveau facile** : reconnaître les accessoires de plage.

⭐⭐ **Niveau difficile** : reconnaître les accessoires de plage selon leur couleur.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Choisir un personnage	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche
Valider son choix	Appuyer sur le bouton **OK**	Appuyer sur le bouton **OK**



4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console **V.Smile Motion**®, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console **V.Smile Motion**® n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console **V.Smile Motion**® et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.



5. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur **Marche** ou **Redémarrer**, débranchez l'adaptateur de la console ou retirez les piles. Retirez la cartouche de jeu et soulevez la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur **Marche**. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console **V.Smile Motion**®.



6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit ou numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTech

VTECH Electronics Europe SAS

2/6, rue du Château d'Eau - BP 55

78362 Montesson Cedex

FRANCE

Email : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 € / min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vsmile.fr à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

7. À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



Imprimé en Chine.
91-002306-106-000 ㊟